
Photos : Julien Bastide (FCSF)





Jeux des Communautés

Réalisé à l'occasion du rassemblement du Réseau Jeunes de la FCSF
(octobre 2014)

Objectifs :

1. Débattre de grands enjeux de société concernant la question des réseaux sociaux

2. Permettre aux participants de construire des arguments en groupes (communauté), puis de se positionner individuellement. Il s'agit également d'un outil pédagogique sur la décision en démocratie.

Durée : 2h00 à 2h30



Animateurs : 1 ou 2 animateur(s) du jeu
+ 3 ou 4 participants qui facilitent la prise de parole et le débat au sein de leur communauté

Participants : de 13 à 99 ans !
de
15 (jouer avec 3 communautés)
à
80 (jouer avec 4 communautés) participants

Matériel :
- 1 fiche de présentation de chaque communauté (x4), en format A3
- Des cartons de 4 couleurs différentes pour constituer les groupes
- Une grande salle organisée avec 3 ou 4 cercles de chaises
+ un espace libre pour le débat mouvant.
- Un appareil photo ou téléphone portable
- (Un micro (ou porte-voix) pour les groupes de 50 à 80 personnes).

Mode d'emploi

1. Constituer les communautés :
Quand les participants entrent dans la salle, **un carton de différentes couleurs leur est remis**. C'est la communauté à laquelle ils appartiennent le temps du jeu ! Ils doivent retrouver tous les membres de cette communauté (10')

2. Entrer dans la peau de sa communauté :
Collectivement, les participants prennent connaissance des caractéristiques de leur communauté (présentées dans une fiche A3). Ils doivent faire groupe et se mettent dans la peau de cette communauté. Ils constituent une photo de groupe de leur communauté (ou profil) et trouver un slogan qui les représentent (20').
(Dans chaque communauté, 1 animateur a pour seul rôle de faire circuler la parole et l'écoute entre tous ; si le groupe dépasse 50 personnes, cela faut la peine de scinder les communautés en 2 sous-groupes pour faciliter la discussion).

3. Nourrir le débat en tant que communauté :
Des questions-référendums sont posés aux communautés qui doivent se positionner POUR ou CONTRE la proposition et amener de 2 à 4 arguments (maximum). Les participants doivent se mettre d'accord sur une position et des arguments de groupe. Les arguments seront présentés aux autres communautés, à tour de rôle. (3x20")

Etes-vous POUR ou CONTRE ?

* Le Ministère de l'Education propose de créer une page Facebook (qui devient LE réseau social officiel) à tous les élèves de CE2 en France pour lutter contre la fracture numérique.

* Le gouvernement propose de créer une "police du net" qui pourrait avoir accès à tous les forums en ligne pour lutter contre les suicides d'adolescents et l'embrigadement des jeunes par des sectes ou mouvements religieux extrémistes.

* Facebook propose de créer une rubrique sur la page de chacun afin de mettre en ligne nos photos de fête. Chaque mois, la photo la plus drôle sera primé et envoyer à l'ensemble des utilisateurs du réseau. Il sera offert le dernier smartphone à celui qui l'a prise.

* La municipalité de votre commune propose de laisser voter les jeunes de 16 à 18 ans aux élections municipales à travers des "Likes" pour le candidat de leur choix. Ainsi les jeunes pourraient s'exprimer, mais pas anonymement.

Vous devez choisir 3 questions. Il est possible de créer des questions correspondant à des débats de société du moment. *Ce jeu a été inventé autour de la thématique des réseaux sociaux mais peut servir à débattre d'autres questions de société (il faudra alors (ré)identifier des communautés et leurs caractéristiques qui ont des points de vue différents voir divergents sur la question).*

4. Se positionner en tant qu'individu :
Après chaque présentation d'arguments par les communautés, il est proposé aux participants de s'extraire de leur "peau communautaire" pour s'affirmer personnellement. Ils se place d'un côté ou l'autre de la salle (débat mouvant) en fonction de leur intime conviction. Des arguments sont échangés et il est possible de rejoindre "l'autre camp" s'ils nous font changer d'avis. (3x10')
(Une photo peut-être prise de la salle, qui représentera la pensée du groupe)

5. Débattre sur le processus démocratique :
En fonction du temps restant et de l'énergie des participants, il est possible de débattre du processus de décision (organisation en communauté, délibération et argumentation entre elles et vote des individus)



Les Techno-rétissants

Ils sont méfiants vis-à-vis des moyens technologies qui, selon eux, détruisent les liens sociaux. Ils utilisent internet dans leur vie professionnelle mais ne sont pas ou peu inscrits sur les réseaux sociaux. Quand ils le sont, ils refusent de mettre des photos de leurs vacances ou de leur entourage. Ils ne font jamais d'achats en ligne. Ils n'ont pas de téléphones portables car ils ont peur d'être "tracés" et de perdre leur liberté. Pour eux, la technologie nous rend dépendant et ils limitent au maximum son usage.



Les Likes

Ils adorent Facebook et les réseaux sociaux car ce sont des moyens pour ils rester en contact avec ses proches et de se faire plein d'amis. Paradoxalement, certains vivent la "dépression FB", c'est à dire un sentiment de solitude derrière son écran. Ils adorent partager des photos, discuter en ligne, participer à des forums et partager leurs passions. Ils sont connectés en permanence et réagissent au quart de tour lorsque le "pib" d'un nouveau message se fait entendre sur leur téléphone portable.



Les Ecolo-Militants

Ils sont connectés aux réseaux sociaux pour faire entendre leur voix et servir leur cause. Ils mettent des pétitions en ligne sur AVAAZ. Ils se servent de twitter pour informer et de Facebook pour rassembler. Ils aiment les réseaux sociaux car ils permettent de toucher beaucoup de monde très vite. Ils sont "viraux". Parfois, ils regrettent les grands rassemblements dans la rue.



Les Pirates

Ce sont des hackers, des passionnés des réseaux, qui pensent que le coeur du pouvoir de demain sera entre les mains de ceux qui sauront captés le plus d'informations sur leurs concitoyens. Ils refusent de laisser ce pouvoir entre les mains de google ou FB et s'organisent en petits groupes. Ils sont spécialistes pour déjouer les systèmes de sécurité, les pénétrer et modifier des informations. Beaucoup d'entre eux attaquent les système pour s'amuser et faire des blagues. Certains s'en servent pour gagner de l'argent (en se servant de numéros de cartes bancaires volés...). D'autres encore pour espionner des entreprises ou les citoyens.

Ce qui a été dit et produit ! (tests 1 & 2, octobre 2014, Poitiers, FCSF Réseau Jeunes)

1. Photos de la page précédente.

2. Slogans...

Les pirates	Les likes	Les écolo-militants	Les techno-réticents
La liberté nous tient hackers ! Je navigue et en un clic, je pique votre vie merdique !	Addict connexion ! Publie, aime, partage !	Verts de rage ! Stop aux déchets !	La liberté, c'est la vie sans technologies ! Moins tracés, plus de liberté !

3. Arguments des questions-référendums :

* Le Ministère de l'Education propose de créer une page Facebook (qui devient LE réseau social officiel) à tous les élèves de CE2 en France pour lutter contre la fracture numérique

Les pirates POUR	Les likes POUR	Les écolo-militants CONTRE	Les techno-réticents CONTRE
- Former les enfants aux réseaux sociaux - On pourra collecter des infos sur les enfants et repérer de futurs hackers (pour conquérir le monde) - Influencer les enfants à entrer dans le contre-pouvoir	- Etendre les réseaux d'amitié (commencer dès le plus jeune âge) - Partager des cours et des passions sur le net - Etre connecté avec des enfants partout dans le monde - remplace le carnet de liaison (avec les parents)	- Va à l'encontre des conditions de FB (13 ans) - C'est trop jeune et ça crée des dangers d'exposition à des images violentes - Trop de temps devant les écrans, c'est ne pas profiter de la nature et des relations - Augmentation de la consommation d'énergie	- Coupe les enfants des relations humaines réelles - Les enfants sont influençables et pourraient être des cibles - Les enfants ne sont pas libres de leurs choix et seraient fichés

+ débat mouvant

* Le gouvernement propose de créer une "police du net" qui pourrait avoir accès à tous les forums en ligne pour lutter contre les suicides d'adolescents et l'embrigadement des jeunes par des sectes ou mouvements religieux extrémistes.

Les pirates CONTRE	Les likes CONTRE	Les écolo-militants CONTRE	Les techno-réticents POUR
- Contre tous les outils permettant le contrôle et la répression ! - Nous pouvons réguler le net et empêcher les dérives avec nos moyens - Cette mesure est dangereuse pour nos activités de hackers	- Cela pourrait limité le buzz et les controverses (jusqu'où irait l'Etat ?) - Atteinte à nos libertés et à celles des groupes de discussion - Cela existe déjà pour protéger contre des dangers, pourquoi aller au delà ?	- Contre la liberté d'expression (Droits de l'Homme) - cela permettrait à l'Etat de contrôler les appels à manifestations (contre certains de ses projets)	- C'est le rôle de l'Etat de protéger les citoyens - Permettrait de limiter les dérives sectaires et les suicides d'adolescents

+ débat mouvant

* La municipalité de votre commune propose de laisser voter les jeunes de 16 à 18 ans aux élections municipales à travers des "Likes" pour le candidat de leur choix. Ainsi les jeunes pourraient s'exprimer, mais pas anonymement.

Les pirates POUR	Les likes POUR	Les écolo-militants CONTRE	Les techno-réticents CONTRE
- Cela nous permettrait de récupérer les adresses des jeunes et pouvoir leur envoyer des infos - Nous aurions les moyens de manipuler les votes en tant que hackers - Nous pourrions recruter des jeunes par ce biais.	- Enfin, la reconnaissance de la puissance de FB - Permettre à des jeunes de s'intéresser à la politique et de discuter entre eux sur des forums - Limiter l'abstention et permettre à tous les citoyens (dont les étrangers) de voter	- Votes non fiables, pas anonymes. - Des "likes" peuvent être achetés - Cela empêcherait la rencontre "réelle" avec les élus et les encourageraient à ne pas débattre en vrai de questions sociales et environnementales - Consommateur d'énergie (électricité, matériaux pour production des ordinateurs).	- Le clic n'est pas une forme d'engagement, empêche la réelle mobilisation - Ce n'est pas démocratique car non anonyme et risque de manipulation des votes.

+ débat mouvant

4. Débriefing du processus de décision :

La démocratie met en jeu des querelles et conflits d'intérêt entre différents groupes sociaux. Ces groupes se réunissent sur la base de systèmes de valeurs et d'intérêts à défendre. Ils constituent des "communautés" qui essaient de peser dans le débat public et sur l'opinion.

En tant que citoyens, à travers les médias et réseaux sociaux, nous entendons leurs arguments et nous sommes influencés pour prendre des décisions.

Soyons critiques, informons-nous largement, pour pouvoir prendre nos décisions en conscience et en connaissance de causes !

Techno-rétissants

Bleu

Ils sont méfiants vis-à-vis des moyens technologies qui, selon eux, détruisent les liens sociaux.

Ils utilisent internet dans leur vie professionnelle mais ne sont pas ou peu inscrits sur les réseaux sociaux. Quand ils le sont, ils refusent de mettre des photos de leurs vacances ou de leur entourage.

Ils ne font jamais d'achats en ligne.

Ils n'ont pas de téléphones portables car ils ont peur d'être "tracés" et de perdre leur liberté. Pour eux, la technologie nous rend dépendant et ils limitent au maximum son usage.

Likes

Rose

Ils adorent Facebook et les réseaux sociaux car ce sont des moyens pour rester en contact avec ses proches et de se faire plein d'amis.

Paradoxalement, certains vivent la "dépression FB", c'est à dire un sentiment de solitude derrière son écran.

Ils adorent partager des photos, discuter en ligne, participer à des forums et faire partager leurs passions.

Ils sont connectés en permanence et réagissent au quart de tour lorsque le "pib" d'un nouveau message se fait entendre sur leur téléphone portable.

Ecolo-Militants-Sauveurs-de-la-Planète-et-de-l'humanité

Vert

Ils sont connectés aux réseaux sociaux pour faire entendre leur voix et servir leur cause. Ils mettent des pétitions en ligne sur AVAAZ.

Ils se servent de twitter pour informer et de Facebook pour rassembler.

Ils aiment les réseaux sociaux car ils permettent de toucher beaucoup de monde très vite. Ils sont "viraux" : une information partagée sur FB ou Twitter, le sera de nouveau des dizaine ou des centaines de fois.

Parfois, ils regrettent les grands rassemblements dans la rue.

Pirates

Noir

Ce sont des hackers, des passionnés des réseaux, qui pensent que le coeur du pouvoir de demain sera entre les mains de ceux qui sauront captés le plus d'informations sur leurs concitoyens.

Ils refusent de laisser ce pouvoir entre les mains de google, FB ou d'autres et s'organisent en petits groupes.

Ils sont spécialistes pour déjouer les systèmes de sécurité des réseaux sociaux, les pénétrer et modifier des informations. Beaucoup d'entre eux attaquent les système pour s'amuser et faire des blagues. Certains s'en servent pour gagner de l'argent (en se servant de numéros de cartes bancaires volés...). D'autres encore pour espionner des entreprises ou les citoyens.